

ВЫДЕРЖКИ ИЗ «COMPLETE MAGE»

ВЫБОР КЛАССА

Бронированный маг

Редко встречается воин, который бы не завидовал багажу магических трюков волшебника. Несмотря на то, что большая часть основных магических заклинаний лежит за гранью способностей воина, те, кто стремятся к таким талантам, могут, благодаря практике, научиться колдовать простые магические заклинания, в то же время, нося лёгкий тип доспехов. По сути своей, эта альтернативная характеристика предоставляет мало преимуществ одно-классовому воину; только соединение с одним или более уровнями чародея, волшебника или подобного колдующего класса, делает эту способность пригодной для игры.

Класс: Воин

Уровень: 1-й

Специальное требование: Знание (магия) 1 ранг

Замена: Вы теряете квалификацию в средних и тяжёлых доспехах.

Преимущество: Выбор одного колдующего класса, такого как, например, чародей. Вы можете избежать шанса провала активации заклинаний, приобретённых, благодаря этому классу, всё время, пока вы ограничиваете себя лёгкими доспехами и лёгкими щитами. Это обучение не распространяется на какой-либо другой вид доспехов или щитов, и не даёт этой способности применять заклинания, приобретённые, благодаря другим колдующим классам.

Это преимущество относится только к заклинаниям уровня, равного или ниже, чем ваш уровень класса воина + 1.

Элементаль–Спутник

Каждый друид почитает природу, но некоторые выражают больше почтения фундаментальным основам естественного мира, чем флоре и фауне. Отказываясь от своих связей с животным миром, друид может взамен принимать на службу, в каче-

стве своего спутника – элементаль.

Класс: Друид

Уровень: 1-й

Специальное требование: Знание (планы) 1 ранг, Язык (Ауран, Терран, Игнан или Акван)

Замена: Вы не можете получить животное, в качестве спутника, и не получаете понимания (эмпатии) животных.

Преимущество: Вы получаете спутника Маленькую элементаль (воздушную, земляную, огненную или водную; по вашему выбору). Вы должны уметь говорить на языке элементали, выбранной вами в качестве спутника (Ауран, Терран, Игнан или Акван, соответственно).

Ваша элементаль имеет обычные статистические данные элементали своего типа. Она не приобретает какие-либо дополнительные КХП, корректировку природного доспеха, корректировку

Силы или Лов-

кости или

дополни-

тельные

трюки (она

– достаточ-

но разумна,

чтобы сле-

довать ва-

шим устным

командам и,

таким образом,

не нуждается в

каких-либо хитро-

стях). Она приоб-

ретаёт все другие

специальные спо-

собности, обыч-

но предостав-

ляемые жи-

вотному, вы-

бранного в

качестве

спутни-

ка, за



исключением Множественной атаки(Мультиатаки).

На 4-м уровне, ваша элементаль усиливается до Средней элементали того же самого типа. Соответственно, изменяются и статистические данные.

На 10-м уровне, вы можете сделать выбор для своего элементали, усилив ее до Большой элементали того же самого типа, с соответствующими изменениями в ее статистических данных. Если вы делаете выбор для своей элементали, оставляя ее Средней, то она взамен получает 2 КХП, +2 Силы, +2 Телосложения и снижение повреждений 5/—.

На 16-м уровне, вы можете сделать выбор для своей элементали, усилив ее до Огромной элементали того же самого типа, с соответствующими изменениями в ее статистических данных. Если вы делаете выбор для своей элементали, оставляя ее в предыдущем состоянии, то она взамен получает дополнительно +4 КХП, +4 Силы, +4 Телосложения и снижение повреждений 5/—. Все эти преимущества складываются с существующими статистическими данными, за исключением снижения повреждений.

Отражение заклинаний

Многие мастера скрытности и подкрадывания используют свою характерную способность для того, чтобы избежать ударной волны взрывов магической энергии. Тем не менее, требуется небольшая подготовка для того, чтобы превратить эти защитные способности в талант отражения магической атаки в их создателя.

Класс: Монах, Рейнджер, Вор или Разведчик.

Уровень: 2-й (монах или вор), 5-й (разведчик) или 9 (рейнджер).

Специальное требование: Знание (магия) 1 ранг.

Замена: Вы не приобретаете уклонение. (Если вы позже пожелаете приобрести улучшенное уклонение в качестве особой способности, то вместо этого, вы получаете уклонение.)

Преимущество: Вы приобретаете сверхъестественную способность отражать магические атаки обратно в заклинателя. Если противник не по-

падает заклинанием или подобной заклинанию способностью, нацеленной на вас, то вы можете использовать незамедлительное действие, чтобы перенаправить эффект в их создателя. Заклинание или способность атакует первоначального заклинателя (который делает бросок новой атаки, используя тот же модификатор, что и при первоначальной атаке). Если это попадание, то заклинатель подвергается действию обычного эффекта заклинания или способности.

Например, если волшебник 3-го уровня не попадает по вам *испепеляющим лучом*, то вы можете использовать незамедлительное действие, чтобы перенаправить луч обратно в волшебника. Волшебник должен немедленно сделать бросок новой стрелковой атаки (используя тот же самый модификатор) против своего собственного значения КД; если атака является успешной, то *испепеляющий луч* наносит обычный вред волшебнику.

Этот эффект применяется только по отношению к заклинаниям и подобным заклинаниям способностям, которые требуют бросок атаки. Другие заклинания и подобные заклинаниям способности, которые воздействуют на цель, не подлежат подобному отражению.

Если отдельное заклинание или способность не попадает по вам больше, чем один раз в один и тот же момент времени (как, например, *испепляющий луч*, активируемый высокоуровневым заклинателем), вы можете перенаправить каждую часть заклинания, которое не попало по вам. Используя пример, приведённый выше, если вы уклонились от двух из трёх лучей заклинания *испепеляющий луч*, активированного волшебником 11-го уровня, то сможете перенаправить только те два луча (но не тот, который попал).

Вы можете использовать эту способность в течении дня, то количество раз, равное значению 1 + ваш модификатор Ловк (минимум 1 раз в день).

ИЗ ПРЕСТИЖ—КЛАССОВ

НАИВЫСШИЙ МАГ

«Вы настойчивы в попытках овладения магией, но магия не является тем, что можно подчинить. Рассматривайте магию, как своего товарища, как это делаю я, и Вы также сможете достигнуть просвещения».

- Калинд Лешей, наивысший маг

Чародеи пользуются непостижимыми силами, а волшебники являются экспертами в древних знаниях, но некоторые отдельные личности, добившиеся досконального понимания и мастерства в тайной магии, известны как наивысшие маги. Объединяя как чародейские, так и магические способности в единое целое, маг может позволить себе следовать путём, которым не сможет пройти даже величайший архимаг.

Становление наивысшим магом

Из-за специфических требований, предъявляемых наивысшему магу, наличие уровней, как в классе чародея, так и в классе волшебника, является наиболее распространённым способом получения доступа к этому классу. Он может быть возможным для обладателей других применяющих заклинания классов, при определённых условиях, но такие случаи так же редки, как зубы коатриса.

Требования

Навыки: Знание (магия) 4 ранга, Искусство магии 8 рангов.

Отличительные Черты: любая метамагическая черта.

Кол-

довство:

Способность без подготовки колдовать волшебные заклинания 1-го уровня, способность подготовить и активировать волшебные заклинания 2-го уровня из книги заклинаний.

Навыки класса (2 + модификатор

Интл на уровень): Концентрация, Ремесло, Расшифровка, Знание (все навыки, полученные индивидуально), Профессия, Искусство магии, Использование магических устройств.

Особенности класса

Как наивысший маг, Вы являетесь знатоком как подготовленной, так и неподготовленной магии. Вы не только умеете колдовать заклинания обоих типов, но и использовать одно искусство для усиления другого - особенно в области метамагических эффектов.

Колдовство: На каждом уровне кроме 1-го, 4-го и 7-го, Вы приобретаете новые заклинания в день и увеличиваете уровень заклинателя (и известные заклинания, если необходимо), как если бы Вы также приобрели уровень, как в классе подготовленного магического колдовства, так и в классе непод-

готовленного магического

колдовства, который Вам принадлежал до выбора этого престиж-класса. Тем не менее, Вы не приобретаете какие-либо другие преимущества, которые должен был бы приобрести персонаж этих классов.

На 1-м, 4-м и 7-м уровнях, Вы приобретаете новые заклинания в день и повышаете уровень за-



клинателя (и известные заклинания, если необходимо), как если бы Вы также приобрели уровень в вашем классе по волшебству с наименьшим уровнем клинателя. Например, волшебник 4-го уровня/чародей 1-го уровня, который получил один уровень наивысшего мага, должен приобрести повышенную способность колдовать, как будто бы он получил уровень чародея (так как уровень клинателя этого класса является ниже, чем уровень его класса волшебника). Если все ваши классы магического волшебства имеют равные уровни клинателя, Вы можете применить это преимущество к любому из своих существующих классов по волшебной магии. Тем не менее, Вы не приобретёте какие-либо другие преимущества, которые должен был бы приобрести персонаж этих классов.

Сила волшебных заклинаний (Экс): На 1-м уровне ваш уровень клинателя для всех волшебных заклинаний увеличивается на 1. Затем он увеличивается на 4-м уровне, 7-м уровне и 10-м уровне (до максимума в +4).

Расширенное знание заклинаний (Экс): На 2-м уровне, Вы можете выбрать одно заклинание 0-го или 1-го уровня из своей книги заклинаний и добавить его к списку магических заклинаний, известных для класса неподготовленного колдовства, даже если Вы ещё не можете спонтанно колдовать заклинания этого уровня. (В этом случае, Вы будете знать заклинание, но не будете способны колдовать его, пока не получите ячейку заклинания подходящего уровня).

Впоследствии, Вы сможете через каждые два уровня добавлять другое заклинание из своей книги заклинаний к списку известных заклинаний. На 4-м уровне, это может быть заклинание 0-го, 1-го или 2-го уровня. На 6-м уровне, это может быть любое заклинание 3-го уровня или меньше. На 8-м уровне, это заклинание может быть 4-го уровня или более низкого, и на 10-м уровне оно может быть 5-го уровня или меньше.

Измененное колдовство (Свх): Начиная с 3-го уровня, Вы можете решить пожертвовать заклинанием или ячейкой заклинания одного из своих классов для того, чтобы применить эффект метамагической отличительной черты, которую Вы знаете, при колдовстве заклинания, используя

Таблица 3-9: Наивысший маг

Кубик Хит-поинтов Наивысшего мага: d4

Уровень	Базовая атака	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воли	Особое	Активация
1-й	+0	+0	+0	+2	Сила волшебных заклинаний +1	+1 к наименьшему уровню имеющегося класса колдовства таинства
2-й	+1	+0	+0	+3	Расширенное знание заклинаний (1-й уровень или ниже)	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства
3-й	+1	+1	+1	+3	Дополнительное колдовство	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства
4-й	+2	+1	+1	+4	Сила волшебных заклинаний +2, Расширенное знание заклинаний (2-й уровень или ниже)	+1 к наименьшему уровню имеющегося класса колдовства таинства
5-й	+2	+1	+1	+4	Бонусная отличительная черта	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства
6-й	+3	+2	+2	+5	Расширенное знание заклинаний (3-й уровень или ниже)	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства
7-й	+3	+2	+2	+5	Сила волшебных заклинаний +3	+1 к наименьшему уровню имеющегося класса колдовства таинства
8-й	+4	+2	+2	+6	Расширенное знание заклинаний (4-й уровень или ниже)	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства
9-й	+4	+3	+3	+6	Бонусная отличительная черта	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства
10-й	+5	+3	+3	+7	Сила волшебных заклинаний +4, Расширенное знание заклинаний (5-й уровень или ниже)	+1 уровень к имеющемуся классу подготовленного магического колдовства и +1 уровень к имеющемуся классу спонтанного магического колдовства

другой магический класс. (Например, Вы можете пожертвовать ячейку чародея для того, чтобы применить метамагический эффект к заклинанию волшебника). Это пожертвованное заклинание или ячейка теряется (подобно тому, как если бы вы колдовали заклинание) в дополнение к тому заклинанию, которое вы в действительности активировали.

Уровень заклинания, будучи увеличенным, не может превышать $1/2$ вашего уровня класса. Например, когда Вы сначала приобретёте эту способность, то можете применить метамагический эффект только к заклинанию 1-го уровня. Наивысший маг 10-го уровня может оказывать влияние на заклинание 5-го уровня или ниже.

Уровень ячейки пожертвованного заклинания должен быть равен или превышать уровень заклинания, скорректированного метамагической отличительной чертой. Для того, чтобы применить это к заклинанию, например, Вы должны потратить заклинание 2-го уровня или выше. Вы не можете использовать эту способность измененного колдовства по отношению к заклинанию, которое уже подверглось воздействию метамагической отличительной черты.

Вы можете использовать эту способность количество раз в день равное $3 + 1/2$ вашего уровня заклинателя.

Бонусная черта: На 5-м уровне, а затем и на 9-м уровне, Вы сможете выбрать бонусную метамагическую отличительную черту, для которой вы выполнили необходимые условия.

Игра в качестве Наивысшего мага

Вы подвержены увлечению магией и знаниями больше, чем кто-либо из большей части волшебников. Вы рассматриваете магию не как инструмент, а как естественную часть того, кем вы являетесь. Она - часть мира, в котором Вы живете, а не принадлежность, которую необходимо использовать, когда появляется необходимость, а потом выбросить. Всё, что Вы делаете, что видите и что узнаете, изучается и анализируется, в первую очередь, с точки зрения того, какое это имеет отношение к магии, а всё остальное относится к второстепенному. Вы знаете, что будете обладать большой мощностью, но уверены, что секреты и понимание пока ускользают от вашего восприятия.

Это не означает, что Вы не имеете других целей

или

увлечений. Вы можете участвовать в приключениях со своими друзьями, служить своему королю в качестве советника, или сражаться на поле боя ради причин, в которые Вы верите, подобно любому другому персонажу. Тем не менее, даже участвуя во всём этом, Вы постоянно учитесь и занимаетесь, стремясь понять то, как магия воздействует на события, которые происходят вокруг Вас и как проникновение в самую суть этих событий может помочь Вам применительно к магии.

Сражение

Вы являетесь ещё худшим бойцом в ближнем бою, чем другие магические заклинатели. Ваши уровни в различных классах колдовства мало что дают, для того, чтобы улучшить вашу базовую атаку, не говоря уже о ваших хит-поинтах. Оставайтесь вне стычки и пользуйтесь преимуществом огромного количества заклинаний, которые вам доступны. Вам лучше подходят заклинания по области или заклинания, которые препятствуют врагам слишком близко приблизиться к Вам. Где возможно, фокусируйтесь на группах неприятеля, позволяя воинам, находящимся в группе, набрасываться на одиночных противников. Когда Вы должны сфокусироваться на конкретном противнике, сделайте всё, что можете, чтобы вывести его из строя как можно быстрее, прежде чем он осознает, что Вы представляете для него угрозу и сделает то же самое против Вас.

В частности, на ранних уровнях, используйте заклинания из своего более высокого волшебного класса для получения атакующего эффекта. Эта стратегия позволяет увеличить до предела и вероятность успеха заклинания (из-за более высокого спасброска КС), и общий эффект (из-за более высокого уровня заклинателя). Позже, ваши два класса, вероятно, придут в равновесие, так что это станет менее выгодным.

Хотя Вы всегда будете отставать от магического заклинателя одиночного класса с точки зрения чистой мощи – ваши заклинания высшего уровня на уровень или два ниже, чем у таких же по уровню персонажей - ваш уровень заклинателя достаточно хорошо поддерживается (средний урон вашего шара огня - почти такой же, как и у него). К тому

же, вашего комплекта заклинаний может хватить в два раза дольше в приключении, чем у этого же персонажа одиночного класса, и у вас есть несколько хитростей в вашем рукаве, которым он не сможет с лёгкостью противостоять.

Развитие

Вы много посвятили учению и совершенствованию мастерства в магии даже до того, как выбрали этот класс. Возможно, Вы являетесь прирождённым чародеем, и пожелаете лучше понять природу своих сил. Возможно, Вы были волшебником, и открытие своих стихийных способностей привело Вас к вопросам о знании, которое уже приобрели. Независимо от того, какой это случай, Вы - гонимая душа, не имеющая целей, лежащих вне истинного понимания тайной магии во всех формах.

Вы тратите всё доступное время на развитие своих способностей и знаний. Независимо от того, означает ли это сражение с чудовищами в подземельях, открытие древних знаний или простое чтение книг в университете, ничто не является более важным для Вас.

Вы будете поддерживать навыки, такие как, например, Знание (магия) и Искусство магии на высоком уровне, если не максимальном. Выбирайте отличительные черты, которые принесут пользу обоим вашим стилям колдовства, такие как, например, Проникающее заклинание и Фокусировка в заклинании. Даже со своими дополнительными метамагическими отличительными чертами, Вам имеет смысл учиться как можно больше (особенно тем, у кого низкие корректировки по уровню). Вы столкнётесь со сложной головоломкой, где применять ново изученные заклинания. Добавление заклинания в свою книгу заклинаний означает, что Вам нет необходимости хранить его, когда Вы не нуждаетесь в нём, но добавление его к своему списку известных заклинаний означает, что Вы можете колдовать его более часто. Вероятно, будет лучше сосредоточиться на заклинаниях, которые Вам необходимы всего лишь время от времени из общего объёма вашей книги заклинаний как, например, *идентификация, собственная маскировка, противостоять энергии, видеть не-*

видимое и тому подобное. Это освободит слоты заклинаний вашего чародея для наиболее полезных заклинаний, таких как, например, *магическая стрела, щит, ослабляющий луч, паутина* и так далее. Всегда держите в уме свой уровень заклинателя в двух классах – заклинания, которые не приносят пользу от более высокого уровня заклинателя - хороший выбор для «более слабого» вашего класса.

Источники

Хотя ни одна из организаций не является приверженной вашему редкому смешению талантов, Вы с успехом можете занимать место или, по крайней мере, поддерживать контакты с гильдией волшебников или аналогичной организацией. Участники таких встреч восхищены вашими способностями и страстно желают учиться, независимо от того, какие мистические секреты Вы открыли. Хотя они вряд ли поддержат Вас финансами или магически-предметами, они могут помочь в исследовании специфических тем или предложат возможность торговать заклинаниями с волшебниками, *ву йенами* или другими обученными заклинателями.

Наивысший маг в Мире

«Я нахожу их и вызывающими восхищение, и озабоченность, этих так называемых наивысших магов. Восхищение, поскольку они напоминают, что мы должны ещё так много узнать о магии, а озабоченность, поскольку они напоминают, что, то многое, что мы знаем, может быть ошибочным».

- Миали, эльфийская волшебница

Наивысшие маги, хотя и редко, могут быть обнаружены или в крупных центрах, или в полном уединении. В этом отношении, по крайней мере, они соответствуют стереотипу одержимого волшебника. Они могут быть частью гильдии или правительства, или могут искать полного уединения, но в любом случае, его цель одна и та же - учёба и знание. Развитие наивысших магов - логичный итог существования, как волшебников, так и чародеев, поэтому Мастер вряд ли столкнётся с большими проблемами, объясняя их существование.

Организация

Наивысшие маги не имеют своих собственных организаций. Иначе говоря, многие занимают высокоуважаемые посты в различных магических гильдиях, или в других группах, которые обычно допускают присутствие волшебников или чародеев.

Реакции НИП

Большая часть личностей испытывают трудности при различии чародея от волшебника, не говоря уже об определении наивысших магов, и поэтому реагируют на представителей этого класса так, как они реагировали бы на любого другого заклинателя. Чародеи и волшебники, тем не менее, признают, что маги посвящены в секреты, которые им самим недоступны. Заклинатели, которые ищут знаний и лучшего понимания этих сил (часто, но не всегда, с добрым мировоззрением), начинают на один шаг ближе к полезности, чем были бы в ином случае. Заклинатели, чья основная магия заключается в приобретении власти над другими (часто, но не всегда, со злым мировоззрением), начинают на один шаг ближе к враждебности.

Практические знания о наивысших магах

Персонажи, которые имеют ранги в Знании (магия) или способность знание барда, могут исследовать наивысших магов, чтобы узнать о них больше. Когда персонаж делает успешную проверку навыка или проверку знания барда, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию из более низкого КС.

КС 10: Наивысший маг является личностью, способной развиваться как в подготовленной, так и в неподготовленной волшебной магии.

КС 15: Я слышал об одном маге, которая клялась, что способна пользоваться хитростями чародейского мастерства активации, изученными в качестве волшебника.

КС 20: Я однажды наблюдал, как маг уничтожила целую орду заклинаниями, значительно более мощными чем, она должна была способна колдовать. Тем не менее, это истощило её, будто она сжигала магию для усиления.

КС 30: Персонажи, которые достигают этого уровня успеха, могут узнать важные детали об

особенностях наивысшего мага, находящейся в вашей кампании, области, в которой он действует, и типах действий, которые он совершает.

ИП, который желает встретиться с наивысшим магом, должен приложить все усилия для того, чтобы обратиться к ближайшей магической гильдии. Даже если организация не может похвастать наличием такого члена, имеется хорошая возможность того, что её члены смогут подсказать следующее место для поисков.

Наивысшие маги в Игре

Наивысший маг может появиться в любом месте, где должен находиться волшебник или другой обученный заклинатель. Он может занимать высокую должность в городе или бродить по миру, подобно любому искателю приключений. Вполне возможно, что ИП встретят или услышат о нем, даже до того, как осознают это, ошибочно приняв мага за традиционного волшебника или чародея. Игроки, которые любят играть за волшебных заклинателей, должны найти наивысшего мага полностью восхитительным. Хотя класс стоит им некоторой мощи, он открывает огромное число различных вариантов, которые не может предоставить ни один другой одиночный магический класс заклинателя.

Адаптация

Наивысший маг требует небольшой адаптации, когда престиж класс будет использован в каком-либо игровом мире, который содержит как волшебников, так и чародеев или любых аналогичных классов. Это означает, что он будет подходящим для того, чтобы сделать магов участниками элитного ордена, а не одиночными личностями. Возможно, только несколько выбранных должны изучить эти приёмы, и мастера должны проводить тщательный отбор тех, кого они будут учить. Кроме того, в игровых мирах, в которых чародеи или волшебники преследуются, умения магов должны быть разработаны так, чтобы позволить одному такому классу, маскироваться под другой.

Другим вариантом может быть тот, который раскрывает два магических персонажа, использую-

щих неподготовленную магию как, например, чародей и боевой маг, позволяя смешивать их спически заклинаний в сходной манере, чтобы получить преимущество расширенного знания заклинаний, характерных для этих классов.

Пример столкновения

ИП, вероятно, столкнутся с наивысшим магом, будучи в поисках знаний или предметов огромной магической силы, или при исследовании древних секретов. Другими словами, несомненно, можно столкнуться с могущественным магом, сражающимся с силами зла, или честолубивым, возглавляющим армию призванных прислужников. По существу, маг может появиться при любых обстоятельствах, когда появление чародея или волшебника будет подходящим.

Урс 9: Калинд Лешей была ученицей могущественного волшебника, когда начали проявляться её чародейские способности. Она оставалась со своим наставником в течение нескольких долгих лет, пока не стало ясно, что он более заинтересован в её изучении, чем обучении. Теперь она использует свои способности для того, чтобы узнать больше о тайной магии, а также для того, чтобы защищать других. Когда ИП столкнутся с нею, она поместила целую деревню под свою защиту - частично из-за ближайших древних руин, в которых, по её убеждению, находятся несколько томов на давно уже забытом языке. Будучи могущественной, тем не менее, она откусила большой кусок, чем сможет проглотить, поскольку злые силы также ищут тома. ИП должны или остаться с ней, или покинуть её и деревню на милость мрачной судьбы.

Калинд Лешей СВ 9

Женщина, человек волшебник 4/чародей 1/наивысший маг 4

НД Средний гуманоид

Иниц +1; **Чувства** Прислушивание -1, Отслеживание -1

Языки Общий, драконий, эльфийский

КД 19, касат. 15, отороп. 18

(+4 доспехи, +4 щит, +1 Ловкость)

Хп. 33 (9 КХП)

Стойк +3, Рефл +3, Воля +9

Скор. 9 м (30 фт.) (6 клеток)

Рукопашная +2/превосходный *посох* +6 (1d6+2)

Стрелковая превосходные дротики +5 (1d4)

Базовая Ат. +4; **Зхв.** +4

Особые действия измененное колдовство 5/день

Знаемые заклинания по чародею (УЗ 7-й, выбор заклинаний как у УЗ 5-й):

2-й (5/день) – *волшебный шум** (КС 15), *невидимость, трюк с верёвкой^Б*

1-й (7/день) – *очаровать персону^Б, цветные брызги* (КС14), *доспех мага**, сфера звука, младшая(КТ)* (+4 стрелковая касательная), *щит***

0 (6/день) – *обнаружение магии, изумить* (КС13), *послание, фокусы, чтение магии, устойчивость*

** Уже сактивированы

Подготовленные заклинания по волшебнику (УЗ 8-й, выбор заклинаний как у УЗ 6-й):

3-й – *волшебное зрение* (2), *ясновидение/яснослышание*

2-й – *чтение мыслей* (КС15), *обнаружение местоположения предмета, скрыть объект, испепеляющий луч* (+4 стрелковая касательная)

1-й – *понимание языков, утренняя вспышка** (КС14), *сон, невидимый слуга*

0-й – *волшебная метка, покоробить нежить* (+4 стрелковая касательная), *призрачный звук* (КС13), *починка*

Параметры Сила 10, Ловк13, Тело 12, Интл17, Мудр 8, Обн16

СК Сила волшебных заклинаний +2, измененное колдовство 5/день, расширенное знание заклинаний

Отличительные черты Усилить заклинание, Максимизировать заклинание, Написать свиток^Б, Заклинание про себя, Фокусировка в навыке (Концентрация), Фокусировка в оружие (луч)

Навыки Блеф +7, Концентрация +14, Расшифровка +13, Знание (магия) +13, Знание (история) +13, Знание (планы) +13, Прислушивание -1, Искусство магии +15, Отслеживание -1, Искусство выживания -1 (+1 на других планах), Использование магических устройств +5 (+9 свитки)

Имущество +2/превосходный *посох*, 10 превосходных дротиков, *плащ Обаяния* +2

Книга заклинаний подготовленные заклинания, кроме всего прочего, 0 - все; 1-го – *очаровать персону, Парящий диск Тенсера*; 2-го – *волшебный замок, похожая поступь**, *трюк с верёвкой*

Приманка «Вы видели это? Это очаровательно!»

Могила Бигби

Хотя его имя было увековечено за характерные заклинания, которые он создавал, великий волшебник Бигби очень хорошо понимал, что смерть (за исключением того, чтобы стать личем), в конечном счёте, призовет его. С помощью небольшой группы надёжных учеников и каменотёсов, он спроектировал и построил подходящее место для последнего упокоения. Надёжно скрытая от любопытных глаз и нечистых на руку людей, *могила Бигби* насыщена своей собственной постоянной магией, которая проявляется в виде заклинаний, которые изобрёл великий волшебник. Для тех, кто достаточно бесстрашен, чтобы отыскать её, могила может предложить небольшую часть силы великого волшебника. Заклинатель, который обнаружит могилу и проведёт значительное время в пределах её стен, получит способность использовать одно или несколько заклинаний, которые носят имя Бигби, также как и подобную заклинанию способность.

Тем не менее, легче сказать о таком открытии, чем совершить его, так как местоположение могилы Бигби меняется время от времени. Чтобы убедиться в том, что его покоящиеся останки останутся не потревоженными, волшебник создал абсолютно новое заклинание, которое должно будет буквально оживить его могилу (благодаря паре рук, создающих магическую силу) и перенести её в новое местоположение всякий раз, когда кто-либо посетит её. Магически защищённая от действия разрушительных сил природы, могила может обнаружиться в любом месте - в подземном склепе, в подводном гроте, в сердце вулкана, в катакомбах под забытым городом или в любом другом месте достаточно большом, чтобы вместить её.

Любой персонаж, который оказывается в пределах 30 м (100 футов) от могилы, чувствует себя так, как если бы дюжина невидимых рук толкает его вперёд, хотя скорость остаётся неизменной и он может без последствий повернуть назад. Через некоторое время, могила также вызывает едва различимые изменения в окружающей местности, соседних скалах, растительности, облаках или пламени, чтобы воссоздать неопределённой формы руки.

Практические знания: Персонажи могут получить следующие обрывки информации о *могиле Бигби*,

делая проверку на Знание (магия) в соответствии с КС, как указано ниже.

Знание (магия)

КС Полученная информация

- 10 Бигби создал свою могилу в то время, когда он ещё жил.
- 15 Место последнего упокоения великого волшебника Бигби наполнено мощью его наиболее знаменитых заклинаний.
- 20 Те, кто ищут могилу, могут получить способность использовать некоторые заклинания *руки Бигби*.
- 25 *Могила Бигби* меняет своё местоположение время от времени, переносимая с помощью рук магической силы.

Описание: Дверь в *могилу Бигби* выглядит похожей на тыльную сторону гигантской руки, расположенную пальцами вверх. Чтобы открыть её, посетитель должен ухватить верх пальцев и опустить вниз. Открытая дверь затем сформирует наклонный вход в могилу.

Могила Бигби состоит из единственной, квадратной комнаты, со стороной около 30 м (100 футов), которая кажется выдолбленной, независимо от того, какое вещество её окружает. Напротив одной из стен комнаты расположен помост, являющийся основанием для богато украшенного саркофага, поверхность которого покрыта рельефными изображениями рук всех форм и размеров - молодые руки, пожилые руки, утончённые руки и грубые руки. Некоторые рукижимают другие, некоторые, кажется, толкают что-то прочь, некоторые сжаты в кулаки, а некоторые распростёрты в приветствии. Стены могилы покрыты фресками такого же содержания, а пол продолжает эту же тему в мозаике.

Магические руки волшебной силы движутся по комнате, вытирая пыль, очищая и создавая новые произведения искусства, но это - *постоянные образы*. Могила покоится в тишине, за исключением звуков, производимых руками при работе. Чувство возбуждения наполняет это место, вызывая у посетителя впечатление, что существуют бесконечные возможности для тех, кто желает овладеть ими.

Никогда не использовавшийся саркофаг продолжает оставаться пустым по сей день. Если дотронуться до саркофага, неизменный *волшебный рот* на основа-



нии сообщает, «Возьми мою руку».

Необходимое условие: Могила Бигби может даровать свою особую способность только заклинателю таинства со значением Интеллекта 12 или выше, который имеет доступ к заклинаниям школы Заклятия и может колдовать заклинания 2-го уровня или выше.

Местоположение активации: Для того чтобы приобрести способность, даруемую могилой Бигби, подходящее создание должно пожать одну из рук, изваянных на саркофаге. Такое действие приведёт к тому, что рука отделится от запястья и растворится в руке посетителя, сделав её больше и сильнее, чем другую.

Только одно создание в данный момент времени может овладеть особой способностью, предоставляемой могилой Бигби.

Перезарядка: Как только заклинатель приобретёт особую способность, могила Бигби не сможет делать так вновь, до тех пока отделённая рука не возвратится в саркофаг.

Специальная способность (Пдз): Могила Бигби предоставляет способность использовать одно из заклинаний *руки Бигби* (уровень мага соответствует уровню персонажа/существа) как и подобную заклинанию способность один раз в день после отделения каменной руки. Приобретение конкретного заклина-

ния зависит от способностей в магии пользователя.

- Персонаж, который может активировать волшебные заклинания 4-го уровня или ниже, приобретает *хлопающую руку Бигби* (смотрите сноску).
- Персонаж, который может активировать волшебные заклинания 5-го, 6-го или 7-го уровня, приобретает *прикрывающую руку Бигби*.
- Персонаж, который может активировать волшебные заклинания 8-го или 9-го уровня, приобретает *стискивающий кулак Бигби*.

Будучи предоставленной, эта способность не может быть заменена ради длительности эффекта. Применение этой способности заставляет руки персонажа светиться волшебной силой.

Длительность: Способность использовать выбранное заклинание *руки Бигби* длится в течении одного года. В конце этого времени, рука мага возвращается к обычному размеру, а каменная рука снова появляется на саркофаге.

Аура: Сильное заклятие.

Стоимость способности: 1,200 зм (*хлопающая рука Бигби*); 8,000 зм (*прикрывающая рука Бигби*); 20,000 зм (*стискивающий кулак Бигби*).

Хлопающая рука Бигби

Заклятие [Силы]

Уровень: Чародей/маг 2

Компоненты: В, С, Ф

Время активации: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (30 м + 3 м за уровень)

Эффект: Одна Крошечная рука

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: нет, смотрите текст

Устойчивость к магии: Да

Вы завершаете активацию заклинания и дуете в кожаную перчатку. Мгновенно, рядом с противником, появляется голубовато-белая полупрозрачная рука и звонко щёлкает в области головы - не достаточно, чтобы ранить его, но достаточно для того, чтобы предоставить другим, находящимся поблизости, шанс атаковать.

Это заклинание отвлекает субъекта, провоцируя в его сторону незамедлительные атаки со стороны существ, угрожающих его клетке. Заклинание не допускает никаких спасбросков, но подвергнувшееся заклинанию создание может свести на нет эффект проверкой Концентрации с КС 20.

Фокусирование: кожаная перчатка.